

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS TANGGAPAN DENGAN MENGUNAKAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Farah Zulfa Nadila^{1*}, Gita Agustin Handayani², Agus Riyanto³

¹Mahasiswa Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

²Guru Bahasa Indonesia, UPTD SPF SMP Negeri 3 Tegal. Jalan Yos Sudarso No. 48, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

¹Dosen Bidang Studi Bahasa Indonesia, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km. 1, Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia.

* Korespondensi Penulis. E-mail: nadilafarah5@gmail.com, Telp: +6281539232658

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan menulis teks tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Tegal dalam pembelajaran menulis yang menggunakan model *team games tournament*. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), implementasi tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data berupa pengamatan, penilaian kemampuan menulis teks tanggapan, angket, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil menulis teks tanggapan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 67,14 atau jika dipersentasekan 67,14%, sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 18,28 menjadi 85,42 atau jika dipersentasekan 85,42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang didapat siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75.

Kata Kunci : Keterampilan Menulis, Teks Tanggapan, Teams Games Tournament

The purpose of this study was to determine whether there was an increase in the ability to write response texts for class VII B SMP Negeri 3 Tegal in learning to write using the team games tournament model. This research was conducted in two cycles with four components, namely planning, acting, observing, and reflecting. Data collection techniques include observation, assessment of the ability to write response texts, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques using qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The results of this study indicate that the results of writing response texts in cycle I obtained an average student score of 67.14 or if it was percentaged 67.14%, while in cycle II there was an increase in student average scores of 18.28 to 85.42 or if percentaged 85.42%. Thus it can be concluded that the average score obtained by students has met the minimum completeness criteria set, namely 75.

Keywords: Writing Skills, Response Text, Teams Games Tournament

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat mengembangkan kemampuan berpikir dalam kehidupan (Santosa dan Nurhayatin, 2021). Melalui mata pembelajaran bahasa Indonesia sebagai wadah bagi peserta didik diharapkan mampu memproduksi dan menggunakan teks sesuai dengan fungsi dalam kehidupan sosialnya.

Kegiatan menulis merupakan aspek keterampilan berbahasa yang didalamnya mencakup kegiatan yang produktif dan ekspresif. Menulis juga bisa dikatakan sebagai kegiatan mendokumentasikan informasi ke dalam suatu sarana tulis (Komalawati 2021). Salah satunya melalui pembelajaran menulis teks tanggapan yaitu salah satu teks yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VII. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menulis teks tanggapan dan mengabaikan struktur dalam penulisannya. Sebagian besar kasus ditemukan masih kurangnya daya kritis siswa dalam memberi tanggapan terhadap sebuah fenomena atau kejadian (Komalawati 2021). Selain itu, siswa juga kesulitan untuk mendapatkan ide dalam memberi tanggapan. Hal ini tentunya menjadi masalah tersendiri, kesulitan siswa ini akan mempengaruhi dalam pencarian ide gagasan yang digunakan sebagai landasan. Hal ini terjadi karena kurangnya pembiasaan dan latihan tentang bagaimana cara menuangkan ide ke dalam sebuah tulisan.

Keadaan yang terjadi dalam pembelajaran menulis, berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya kualitas proses dan hasil pembelajaran menulis siswa yang rendah. Berdasarkan pengamatan penulis terhadap rendahnya keterampilan menulis siswa, khususnya menulis teks tanggapan yang disebabkan oleh faktor (1) adanya minat dan motivasi siswa yang masih rendah, (2) kurangnya pembiasaan menulis bagi siswa, (3) kelambanan siswa dalam menuangkan ide atau gagasan, (4) keterbatasan waktu bagi siswa untuk berlatih, (5) ketidakmampuan siswa dalam mengembangkan bahasa, (6) terbatasnya bahan ajar, (7) ketercapaian nilai yang masih di bawah ketuntasan minimal.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu adanya perbaikan dan upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang bertujuan untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar dan mampu memperoleh hasil belajar yang baik. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan cara melakukan inovasi. Inovasi tersebut dapat berupa penggunaan dan pengembangan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang inovatif memiliki peranan penting bagi siswa dan guru. Berdasarkan pertimbangan tersebut, diperlukan alternatif lain yaitu bagaimana caranya menyampaikan suatu materi agar siswa merasa senang dan paham terhadap materi yang akan dipelajari serta siswa tidak merasa bosan selama

kegiatan pembelajaran. Alternatif itu adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*.

2. METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan model penelitian tindakan kelas. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Analisis kualitatif digunakan untuk data kualitatif yang berupa hasil pengamatan lapangan. Analisis kuantitatif digunakan untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes menulis teks tanggapan. Model tindakan siswa digunakan sebagai perencanaan sistem pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Arikunto (dalam Jiwandani: 2023) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan yaitu PTK kolaborasi, yaitu dilakukan oleh peneliti dan guru pamong di SMP Negeri 3 Tegal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Tindakan Kelas Menulis Teks Tanggapan dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament*

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menulis teks tanggapan dengan menggunakan model *teams games tournament* di kelas VII B SMP Negeri 3 Tegal dapat dikatakan berhasil meningkatkan kualitas proses dan hasil. Peningkatan kualitas proses dalam aktivitas pembelajaran berdampak positif pada tercapainya peningkatan kualitas hasil tulisan siswa. Peningkatan kualitas proses dapat dilihat dari suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan siswa lebih antusias serta aktif dalam pembelajaran. Peningkatan kualitas hasil dapat dilihat dari peningkatan skor menulis teks tanggapan dari siklus I hingga siklus II.

Pelaksanaan model *teams games tournament* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan yaitu dengan memberikan permainan-permainan ketika pembelajaran secara berkelompok. Guru memberikan permainan yang terbagi dalam tiga babak dengan jumlah tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk game yang digunakan untuk pengenalan materi, pertemuan kedua siswa diajak untuk menulis secara individu, dan yang ketiga yaitu siswa diajak untuk menyunting. Setelah kegiatan ini dilaksanakan maka akan didapatkan suatu hasil teks tanggapan dari tiap siswa. Hasil ini digunakan guru untuk mendapatkan nilai

menulis teks tanggapan siswa. Penerapan model teams games tournament dalam pembelajaran menulis teks tanggapan juga memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil siswa ketika di dalam kelas. Penerapan ini meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks tanggapan, suasana kelas menjadi meningkat, antusias siswa dalam menulis, kemampuan siswa dalam berkelompok, serta keterampilan siswa dalam menulis.

Berdasarkan Pengamatan, aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran menulis teks tanggapan dengan menggunakan model teams games tournament dari siklus I dan siklus II dirasa telah mengalami peningkatan. Berbagai kekurangan telah diperbaiki pada siklus II, sedangkan hal positif dipertahankan sehingga pembelajaran berjalan sesuai tujuan. Siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan model teams games tournament. Penerapan model teams games tournament membantu kesulitan dan kendala yang sering dihadapi guru dan siswa dalam menuliskan teks tanggapan.

Peningkatan dalam hal proses dapat dilihat pada pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung lebih menyenangkan. Hal itu dapat ditunjukkan dengan tidak adanya rasa bosan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan waktu pembelajaran yang serasa cepat berlalu karena siswa terlalu menikmati pembelajaran. Selain itu, peningkatan proses dapat dilihat dari kondisi siswa yang lebih aktif berperan serta dalam pembelajaran. Dalam hal ini siswa menjadi lebih mandiri dan tidak terlalu banyak bergantung pada guru. Namun, guru tetap cermat memantau dan membimbing siswa selama proses pembelajaran. Peningkatan hasil dapat dilihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa yang didapatkan ketika proses pembelajaran pratindakan, siklus I, dan siklus II.

2. Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Dengan Model *Teams Games Tournament*

Dalam penelitian tindakan kelas ini, akan disajikan peningkatan hasil menulis teks tanggapan dari pratindakan hingga siklus II. Jumlah skor kemampuan menulis teks tanggapan pada tahap pratindakan adalah 1386,2 atau jika dirata-rata 51,23 (51,23%). Pada siklus I jumlah tindakan adalah 1880 atau jika dirata-rata sebanyak 67,14 (67,14%). Jadi, kemampuan siswa dalam menulis teks tanggapan mengalami peningkatan sebesar 13,84 (13,84%). Di akhir siklus II, jumlah skor kemampuan menulis teks tanggapan siswa adalah 2476,7 atau jika dirata-rata sebanyak 85,42 (85,42%). Jadi, peningkatan kemampuan menulis siswa dalam menulis teks tanggapan sebesar 18,28 (18,28%).

Jika dibuat diagram, peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks tanggapan dengan menggunakan model teams games tournament dari siklus I ke siklus II sebagai berikut.

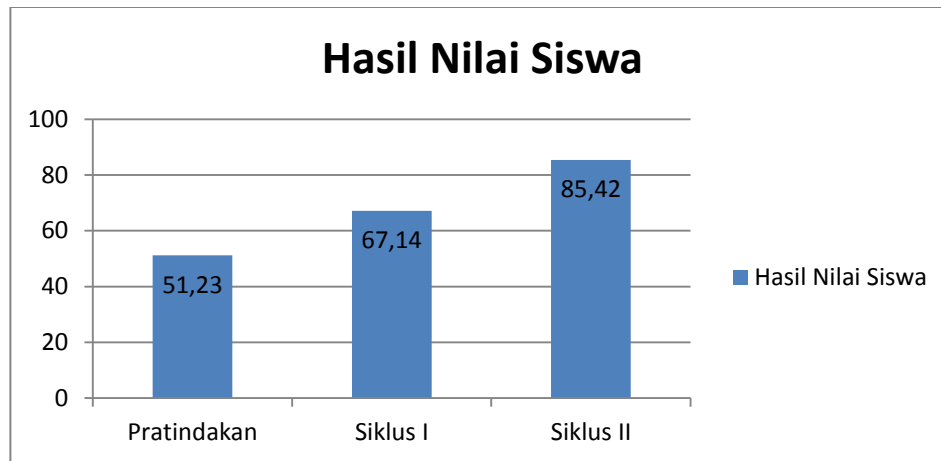


Diagram 1 Perbandingan Hasil Nilai Siswa

Berdasarkan diagram di atas, dapat diketahui bahwa kemampuan menulis teks tanggapan siswa mengalami peningkatan dari pratindakan ke siklus I dan siklus II. Dapat diketahui bahwa pada hasil akhir siklus II, 14 siswa atau 82,75% siswa mendapatkan nilai di atas nilai ketuntasan minimal. Nilai hasil penulisan teks tanggapan keseluruhan meningkat pada setiap siklus.

Aspek isi teks tanggapan bagian identitas karya pada pratindakan mendapatkan jumlah nilai 49 atau nilai rata-rata 1,8 dengan persentase 42%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih kurang baik. Siswa masih belum mampu menuliskan minimal 5 identitas karya yang terdapat dalam buku fiksi yang dibaca. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek isi bagian identitas karya siswa meningkat menjadi 116 atau nilai rata-rata 4 dengan persentase 100%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian identitas karya sebesar 2,2 atau 58%. Peningkatan ini menunjukkan siswa sudah mampu menuliskan identitas karya dari buku fiksi dalam sebuah teks tanggapan.

Aspek isi teks tanggapan bagian konteks pada pratindakan mendapatkan jumlah nilai sebesar 48 atau nilai rata-rata 1,7 dengan persentase 41%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih kurang baik. Siswa masih belum mampu menuliskan konteks sebagai bagian pengenalan dari suatu buku fiksi. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek isi bagian konteks siswa meningkat dengan jumlah nilai menjadi 104 atau rata-rata 3,5 dengan persentase 90%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian konteks sebesar 1,8 atau 49%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks tanggapan bagian konteks sebagai pengenalan dari karya buku fiksi yang ditanggapi.

Aspek isi teks tanggapan bagian deskripsi pada pratindakan mendapatkan jumlah nilai sebesar 64 atau nilai rata-rata 2,3 dengan persentase 55%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa cukup baik akan tetapi masih perlu adanya

peningkatan. Beberapa siswa masih kurang mampu sinopsis cerita dari suatu buku fiksi yang dibaca. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek isi bagian deskripsi siswa meningkat dengan jumlah nilai menjadi 100 atau rata-rata 3,4 dengan persentase 86%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian deskripsi sebesar 1,1 atau 31%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks tanggapan bagian deskripsi sebagai sinopsis cerita dari karya buku fiksi yang ditanggapi.

Aspek isi teks tanggapan bagian penilaian pada pratindakan mendapatkan jumlah nilai sebesar 50 atau nilai rata-rata 1,8 dengan persentase 34%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih kurang baik. Siswa masih belum mampu menilai suatu buku fiksi baik keunggulannya dan kekurangannya. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek isi bagian penilaian siswa meningkat dengan jumlah nilai menjadi 115 atau rata-rata 3,9 dengan persentase 79%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian konteks sebesar 1,1 atau 45%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks tanggapan bagian penilaian dengan menunjukkan kelemahan dan kelebihan dari suatu buku fiksi.

Aspek sistematika teks tanggapan pada saat pelaksanaan pratindakan, siswa belum mampu menulis teks tanggapan sesuai dengan sistematika teks. Siswa masih kebingungan terkait urutan atau struktur dari teks tanggapan. Berdasarkan hasil pratindakan, siswa mendapatkan hasil rata-rata nilai 47 atau rata-rata 1,7 dengan persentase 57%. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek sistematika teks tanggapan siswa meningkat dengan jumlah nilai menjadi 71 atau rata-rata 2,4 dengan persentase 82%. Peningkatan rata-rata aspek sistematika teks tanggapan sebesar 0,7 atau 35%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks tanggapan sesuai dengan sistematika teks tanggapan.

Rata-rata aspek penilaian penggunaan kata kunci pada pratindakan sebesar 1,9 dengan persentase 61%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mampu mengembangkan kata kunci yang dijadikan sebagai kerangka dalam menulis teks tanggapan. Setelah mendapat tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek penggunaan kata kunci siswa meningkat dengan rata-rata 3 dengan persentase 100%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian konteks sebesar 1,1 atau 39%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis teks tanggapan bagian penilaian dengan menggunakan kata kunci yang telah disusun menjadi kerangka teks tanggapan.

Rata-rata aspek penilaian kebahasaan pada pratindakan sebesar 2,1 dengan persentase 50%. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih belum mampu menulis teks tanggapan dengan memperhatikan kebahasaan seperti konjungsi, tanda baca, ejaan, dan penggunaan huruf kapital. Setelah mendapat tindakan

menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek penggunaan kata kunci siswa meningkat dengan rata-rata 2,3 dengan persentase 59%. Peningkatan rata-rata aspek isi bagian konteks sebesar 0,2 atau 9%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menulis teks tanggapan dengan memperhatikan kebahasaan teks tanggapan

Aspek ketepatan waktu pada saat pelaksanaan pratindakan, siswa belum mampu menulis teks tanggapan sesuai dengan waktu yang tepat dan cepat. Siswa masih membutuhkan waktu yang lama untuk merangkai sebuah kalimat dalam menulis teks tanggapan. Berdasarkan hasil pratindakan, siswa mendapatkan hasil rata-rata nilai 46 atau rata-rata 1,7 dengan persentase 53%. Setelah mendapatkan tindakan menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament di siklus II nilai aspek ketepatan waktu siswa meningkat dengan jumlah nilai menjadi 81 atau rata-rata 2,7 dengan persentase 93%. Peningkatan rata-rata aspek sistematika teks tanggapan sebesar 1 atau 40%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa mampu menulis teks tanggapan dengan tepat sesuai waktu yang ditentukan.

Peningkatan nilai rata-rata teks tanggapan dari pratindakan ke siklus II adalah 34,17 (34,17%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks tanggapan dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa implementasi model teams games tournament pada siklus I dan siklus II memberi dampak yang positif terhadap pembelajaran menulis teks tanggapan. Dampak positif tersebut berupa peningkatan kemampuan siswa dari kategori rendah ke kategori baik.

Penerapan model teams games tournament membut pemahaman lebih mendalam mengenai pembelajaran menulis teks tanggapan. Hal ini berdasarkan angket tanggapan siswa. Hal ini berdasarkan angket tanggapan siswa butir 2 yang menunjukkan bahwa 27 siswa memahami tentang bagaimana proses dalam menulis dan butir 3 yang menunjukkan hasil bahwa 21 siswa semakin lebih memahami tentang menulis tanggapan setelah mengikuti pembelajaran menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament.

Penerapan model teams games tournament mampu memberikan kesenangan, antusias, dan semangat siswa dalam menulis teks tanggapan lebih menyenangkan. Berdasarkan angket butir 6 yang menunjukkan bahwa 1 pembelajaran menulis teks tanggapan dengan model teams games tournament. 16 siswa (55,17%) menyatakan sangat setuju, 12 siswa (41,37%) menyatakan setuju, dan 1 siswa (3,44%) siswa menyatakan tidak setuju dengan pernyataan bahwa pembelajaran menulis teks tanggapan menggunakan team game tournament lebih menyenangkan dibanding pembelajarannya konvensional sebelumnya.

Angket refleksi pascatindakan butir 8 yang menyatakan setelah diadakan pembelajaran ini, mendorong saya untuk mempelajari lebih dalam lagi tentang penulisan teks tanggapan, 9 siswa (31,03%) menyatakan sangat setuju, 18 siswa

(62,06%), menyatakan setuju, dan 2 (6,89%) siswa menyatakan kurang setuju. Angket refleksi pascatindakan butir 9 yang menyatakan pembelajaran seperti ini hendaknya dilakukan terus menerus agar siswa lebih mengetahui tentang teks tanggapan, 11 (37,93%) siswa menyatakan sangat setuju, 13 (44,82%) siswa menyatakan setuju, 5 (17,24%) siswa menyatakan kurang setuju. Angket refleksi butir 10 mengenai pembelajaran menggunakan *teams games tournamen*, antusias dalam mengikuti pembelajaran meningkat. 14 siswa (48,27%) menyatakan sangat setuju, 13 siswa (44,82%) menyatakan sangat setuju, namun masih ada siswa yang kurang setuju sebanyak 2 siswa (6,89%).

Penelitian tindakan kelas yang menggunakan model *teams games tournament* dalam peningkatan keterampilan menulis teks tanggapan siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Tegal hanya sampai pada siklus II. Hal ini dilakukan karena berdasarkan hasil pembelajaran dirasa sudah cukup. Hal tersebut ditandai oleh nilai siswa yang sudah mengalami peningkatan yang dilihat dari kegiatan pratindakan hingga siklus II. Hasil penelitian secara proses dan hasil sudah cukup memenuhi tujuan yang diharapkan yaitu kemampuan menulis teks tanggapan meningkat. Penelitian ini juga dihentikan karena keterbatasan waktu.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan pembelajaran menulis teks tanggapan dengan menggunakan model *teams games tournament* adalah siswa telah mampu menulis teks tanggapan dengan memperhatikan aspek-aspek yang ada di dalamnya seperti aspek isi, struktur dan kebahasaan. Peningkatan yang dialami oleh siswa dari pelaksanaan pratindakan sampai dengan tindakan siklus II dapat dikatakan baik dan memuaskan. Hasil penulisan teks tanggapan mengalami peningkatan yang cukup tinggi terutama pada aspek-aspek yang masih kurang pada pelaksanaan pratindakan dan siklus I. Selain pada aspek isi, struktur dan kebahasaan, siswa juga telah mampu menunjukkan adanya peningkatan dalam keterampilan dan proses belajar. Siswa telah mampu menuliskan teks tanggapan dengan lebih kreatif dalam menggunakan kata atau kalimat kunci yang diberikan guru. Siswa juga mampu menulis dengan waktu yang telah ditetapkan. Dengan adanya pembelajaran menulis teks tanggapan dengan menggunakan model *teams games tournament* diharapkan mampu meningkatkan keterampilan dan antusias siswa dalam menulis teks tanggapan.

4. KESIMPULAN

1. Pelaksanaan *model teams games tournament* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan yaitu dengan memberikan permainan-permainan ketika pembelajaran secara berkelompok. Guru memberikan permainan yang terbagi dalam tiga babak dengan jumlah tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk game yang digunakan untuk pengenalan materi, pertemuan kedua siswa diajak untuk menulis secara individu, dan yang ketiga yaitu siswa diajak untuk menyunting. Setelah kegiatan ini dilaksanakan maka akan

didapatkan suatu hasil teks tanggapan dari tiap siswa. Hasil ini digunakan guru untuk mendapatkan nilai menulis teks tanggapan siswa. Penerapan *model teams games tournament* dalam pembelajaran menulis teks tanggapan juga memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil siswa ketika di dalam kelas. Penerapan ini meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis teks tanggapan, suasana kelas menjadi meningkat, antusias siswa dalam menulis, kemampuan siswa dalam berkelompok, serta keterampilan siswa dalam menulis.

2. Peningkatan keterampilan siswa kelas VII B SMP Negeri 3 Tegal dalam menulis teks tanggapan dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dari hasil pratindakan, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata keseluruhan aspek yang diamati dalam teks tanggapan siswa pada pratindakan sebesar 51,23 atau 51,23% mengalami kenaikan sebesar 13,84 atau 13,84% menjadi 67,14 atau 64,14%. Demikian pula dengan implementasi tindakan siklus II yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks tanggapan. Siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Hasil menulis teks tanggapan pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 67,14 atau jika dipersentasekan 67,14%, sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 18,28 menjadi 85,42 atau jika dipersentasekan 85,42%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang didapat siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan yaitu 75.

Daftar Pustaka

- Astuti, Wahyu dan Firosalia Kristin. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3):155-162. (Diunduh pada 20 April 2023)
- Fajri, Miftahul Triana. 2011. Implementasi Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas X Busana Smk N 6 Purworejo. Skripsi. Yogyakarta:UNY(Diunduh pada 20 Mei 2023)
- Frensivitasari, Abellia, Ria Ariesta, dan Rio Kurniawan. 2020. Kemampuan Menulis Teks Tanggapan Berdasarkan Film Pendek Siswa Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 4(3):276-283. (Diunduh pada 1 Mei 2023)
- Helmiati. 2012. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. (Diunduh pada 1 Mei 2023)
- Jiwandani, Wahyu Indah. 2017. Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Kompleks Melalui Teks Berita Menggunakan Metode STAD Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri I Petanahan Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Purwokerto:UMP. (Diunduh pada 5 Mei 2023)
- Komalawati, Dewi. 2021. "Penerapan Model Blended Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Ix Mts Negeri 1 Bandung Kabupaten Bandung . (Sebuah Alternatif

- Model Pembelajaran Interaksi Tatap Muka Dan Virtual P.” 4(2): 106–18. (Diunduh pada 20 Mei 2023)
- Kosasih, Engkos dan Restuti. 2018. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Misra. 2014. Peningkatan Kemampuan Menulis Pengumuman Melalui Metode Latihan Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Gio Kecamatan Moutong. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 1(2):60-74. (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Nasution, Nurlian, dkk. 2019. *Buku Model Blended Learning*. Riau: Unilak Press (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Nurhayati, dkk. 2019. Pengaruh Tabungan Literasi Terhadap Pembelajaran Menulis Teks Tanggapan Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Cimahi. *Diglosia – Jurnal Pendidikan, Kebahasaan, dan Kesusastraan Indonesia*, 3(2):76-91. (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Purnama, Kiki Kurniadi. 2016. Pelaksanaan Pembelajaran Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Cawas Klaten Jawa Tengah. Yogyakarta: UNY (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers. (Diunduh pada 28 Apri 2023)
- Santosa, Andri, and Titin Nurhayatin. 2021. “Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbasis Media Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Al Falah Dago Tahun Pelajaran 2018/2019.” *Wistara* 4(1): 30–40. (Diunduh pada 28 Apri 2023)
- Siddik, Mohammad. 2016. *Dasar-dasar Menulis dengan Penerapannya*. Malang: Tunggal Mandiri Publishing (Diunduh pada 20 Apri 2023)
- Widhiastuti, Ratieh. 2014. *Teams Games Tournament (TGT) Sebagai Metode Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Kemampuan Belajar*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(1):48-56. (Diunduh pada 20 Apri 2023)